



## L'Antre de la Folie

15 rue Jules Tréfousse  
52000 CHAUMONT  
contact@lantredelafolie.fr  
[www.lantredelafolie.fr](http://www.lantredelafolie.fr)

# RÈGLEMENT DU TOURNOI « CRASH TEAM RACING » 10 MARS 2017

Version 1 / 21 Février 2017

### ARTICLE 1 : ASSOCIATION

**1.1 /** L'association L'Antre de la Folie, à but non lucratif, régie par les dispositions de la loi de 1901, dont le siège social est situé au 15 rue Jules Tréfousse à Chaumont (52000), parue au Journal Officiel le 24 Octobre 2015, organise un tournoi de jeux vidéo, le vendredi 10 mars 2017, à l'Auditorium de l'Espace Bouchardon à Chaumont à 20h.

### ARTICLE 2 : INSCRIPTION

**2.1 /** Les inscriptions au tournoi se feront en ligne à partir du 22 février 2017 sur le site Internet de l'association. Les inscriptions sur place se feront lors de l'évènement, sous réserve de places disponibles. Afin d'estimer le nombre de joueurs et d'adapter le tournoi à un nombre de joueurs précis, il est obligatoire de s'inscrire (via notre site Internet). Afin de valider votre inscription, il sera nécessaire de s'acquitter des frais de participation, s'élevant à 2 euros (via PayPal, chèque ou espèces) à payer au moment de l'inscription et avant le mercredi 8 mars. Une fois l'inscription validée, nous vous reconfirmerons votre participation au tournoi.

**2.2 /** Le tournoi est accessible à toute personne de plus de 16 ans. Les représentants légaux des mineurs de plus de 16 ans souhaitant participer, devront remplir et signer l'autorisation parentale jointe au bulletin d'inscription.

### ARTICLE 3 : RÈGLES DE BIENSÉANCE

**3.1 /** Adhérents à ce présent règlement, les participants acceptent toute exploitation photographique, filmique et sonore pendant et après l'évènement.

**3.2 /** Nous tenons à rappeler que ce tournoi se déroule dans la convivialité.

**3.3 /** Tout comportement déplacé et/ou dangereux est strictement interdit. Toute tricherie, acte anti-sportif ou débordement entraînera l'exclusion immédiate et définitive du joueur dans le tournoi.

**3.4 /** Toute casse du matériel mis à la disposition des joueurs sera sanctionnée financièrement par le(s) joueur(s) concerné(s).

## **ARTICLE 4 : TOURNOI**

**4.1 /** Le tournoi se dispute uniquement sur le jeu « Crash Team Racing » sur la console « PlayStation » de SONY.

**4.2 /** Seuls les consoles « PlayStation », les disques originaux du jeu « Crash Team Racing », les manettes « Sony DualShock » et autres accessoires choisis et validés par l'association seront utilisés.

**4.3 /** Le vidéoprojecteur sera considéré comme l'écran principal du tournoi, où se déroulera une partie de la phase qualificative, une partie des phases de groupe, une partie de la phase finale (dont la totalité des demi-finales et la finale).

**4.4 /** Le premier téléviseur sera considéré comme le premier écran secondaire du tournoi, où se déroulera une partie de la phase qualificative, une partie des phases de groupe et une partie de la phase finale.

**4.5 /** Le cas échéant, le deuxième téléviseur sera considéré comme le deuxième écran secondaire du tournoi, où se déroulera une partie de la phase qualificative et une partie des phases de groupe.

## **ARTICLE 5 : DÉROULEMENT DU TOURNOI**

### **5.1 / TIRAGE AU SORT**

L'ordre du passage de la phase qualificative sera déterminé par un lancer de « dé à 20 faces » par chaque participant. Le participant qui fera le plus petit nombre commence en premier la phase qualificative. En cas d'égalité avec un ou plusieurs participants, un second lancer est fait, et ainsi de suite.

### **5.2 / PHASE QUALIFICATIVE**

Les groupes seront déterminés par la phase qualificative.

La première moitié (ou le premier tiers) des participants jouera sur le vidéoprojecteur, la deuxième moitié (ou le deuxième tiers) des participants jouera sur le premier téléviseur, et le cas échéant, le troisième tiers des participants jouera sur le deuxième téléviseur. Un joueur parmi chaque moitié (ou tiers) sera choisi afin de tenir la feuille de résultats.

Le mode utilisé est « ESSAI TEMPS ». Le personnage utilisé sera uniquement « CRASH BANDICOOT ».

Les participants joueront tous sur le même circuit, déterminé par un lancer de « dé à 6 faces », le jour du tournoi, parmi les quatre circuits suivants :

- 1 - Crique Crash
- 2 - Parc Coco
- 3 - Grotte Mystère
- 4 - Stade Glissade

Le circuit utilisé pour la phase qualificative ne pourra plus être choisi pour les phases de groupes ou les phases finales, exempté la finale.

Chaque participant devra disputer trois tours du circuit choisi. Le classement sera déterminé par le meilleur tour réalisé, et non le temps final cumulé des trois tours. En cas d'égalité entre un ou plusieurs participants, celui qui aura réalisé le temps final cumulé le plus rapide sera devant, et ainsi de suite.

Lorsque le dernier participant aura terminé ses tours de qualifications, les feuilles de résultats seront réunies et permettront de déterminer la composition des groupes.

### 5.3 / PHASE DE GROUPES

La phase finale sera déterminée par les phase de groupes. Les participants s'affronteront tous au sein du même groupe. Chaque participant fera trois courses. Un responsable de groupe sera nommé au sein de chaque groupe afin de tenir la feuille de résultats et sera en charge de réaliser le tirage au sort des trois circuits utilisés pour les courses.

Le présent règlement limite le tournoi à 24 participants maximum. S'il y a un nombre important d'inscriptions avant l'évènement, le règlement sera modifié afin d'augmenter le nombre de participants.

#### Composition des groupes :

Nombre de participants	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D	Groupe E	Groupe F
<i>Si 2 écrans</i>	VP	TV1	VP	TV1	VP	TV1
<i>Si 3 écrans</i>	VP	TV1	TV2	VP	TV1	TV2
8	1-4-5-8	2-3-6-7				
12	1-6-7-12	2-5-8-11	3-4-9-10			
16	1-8-9-16	2-7-10-15	3-6-11-14	4-5-12-13		
20	1-10-11-20	2-9-12-19	3-8-13-18	4-7-14-17	5-6-15-16	
24	1-12-13-24	2-11-14-23	3-10-15-22	4-9-16-21	5-8-17-20	6-7-18-19

#### Ordre des courses :

<b>Premières courses</b>	1-4	2-3
<b>Deuxièmes courses</b>	3-1	4-2
<b>Troisièmes courses</b>	3-4	1-2

#### Nombre de qualifiés :

Nombre de participants	Qualifiés d'office	Repêchage	Nombre de qualifiés
8 (2 groupes)	Les 2 meilleurs de chaque groupe		4
12 (3 groupes)	Les 2 meilleurs de chaque groupe	+ les 2 meilleurs troisièmes	8
16 (4 groupes)	Les 2 meilleurs de chaque groupe		8
20 (5 groupes)	Les 2 meilleurs de chaque groupe	+ les 2 meilleurs troisièmes	12
24 (6 groupes)	Les 2 meilleurs de chaque groupe	+ les 4 meilleurs troisièmes	16

En cas d'égalité entre deux joueurs au classement final, le vainqueur de la course entre les deux joueurs concernés est classé devant adversaire.

En cas d'égalité entre trois joueurs au classement final, une séance de qualifications sera organisée et déterminera le (ou les qualifiés) pour la phase finale. Le circuit sera tiré au sort.

## 5.4 / PHASES FINALES

Nombre de participants	Huitièmes de Finale	Quarts de Finale	Demi-Finale	Finale
8 (4)			4 (2)	2
12 (8)		8 (4)	4 (2)	2
16 (8)		8 (4)	4 (2)	2
20 (12)	12 (6+2 repêchés)	8 (4)	4 (2)	2
24 (16)	16 (8)	8 (4)	4 (2)	2

Entre parenthèses, le nombre de qualifiés

### 5.4.1 / HUITIEMES DE FINALE

Si le tournoi se déroule avec 20 ou 24 participants uniquement.

Nombre de Participants	HF1	HF2	HF3	HF4	HF5	HF6	HF7	HF8
20 (12)	1A-23	2D-2E	1D-2B	1C-2A	1E-2C	1B-13		
24 (16)	1A-44	1E-2F	2A-2D	1C-23	1D-13	2B-2C	1F-2E	1B-33

Si le tournoi se déroule avec 20 participants, il y aura, à l'issue des huitièmes de finale, 2 repêchés parmi les 6 participants éliminés. Les deux repêchés sont les deux joueurs ayant été les deux mieux classés lors de la phase qualificative parmi les 6 participants éliminés. Ils porteront le nom de R1 et R2.

### 5.4.2 / QUARTS DE FINALE

Si le tournoi se déroule avec 12, 16, 20 ou 24 participants uniquement.

Nombre de Participants	QF1	QF2	QF3	QF4
12 (8)	1A-12	2C-2B	1C-2A	1B-22
16 (8)	1A-2D	1C-2B	1D-2C	1B-2C
20 (12)	HF1-R1	HF3-HF5	HF4-HF6	HF2-R2
24 (16)	HF1-HF8	HF4-HF5	HF3-HF6	HF2-HF7

### 5.4.3 / DEMI-FINALE

Nombre de Participants	DF1	DF2
8	1A-2B	1B-2A
12-16-20-24	QF1-QF4	QF2-QF3

Les vainqueurs des demi-finales s'affronteront en finale.

Les perdants des demi-finales s'affronteront en petite finale.

### 5.4.4 / PETITE FINALE

PF
DF1-DF2

Le vainqueur de la petite finale termine 3<sup>ème</sup>.

#### **5.4.5 / FINALE**

<b>FINALE</b>
DF1-DF2

Le vainqueur de la finale remporte le tournoi.

### **ARTICLE 6 : CIRCUITS**

Le choix des circuits se feront par un lancer de « dé à 20 faces » avant chaque début de phases. Le circuit utilisé en qualifications (1 - 4 - 6 - 17) ne pourra plus être utilisé, hormis en finale.

- 1 - Crique Crash
- 2 - Tubes Roo
- 3 - Temple Tigre
- 4 - Parc Coco
- 5 - Grotte Mystère
- 6 - Falaise Glacée
- 7 - Circuit Egouts
- 8 - Canyon Dingo
- 9 - Pyramide Papu
- 10 - Mines Dragon
- 11 - Col Polar
- 12 - Château Cortex
- 13 - Arène Tiny
- 14 - Piste Air
- 15 - Labo N. Gin
- 16 - Station Oxide
- 17 - Stade Glissade

### **ARTICLE 7 : PERSONNAGES**

Le participant étant le mieux placé aux qualifications par rapport à son adversaire choisit en premier son personnage. Le deuxième joueur ne peut pas prendre le même personnage.

### **ARTICLE 8 : LOT**

Un lot sera remis au vainqueur du tournoi. Il sera annoncé prochainement. Le lot ne pourra pas être échangé, ni remboursé. Les membres du Bureau de l'association ne pourront pas remporter de lot. Le lot sera remis au joueur suivant dans le classement final.

### **ARTICLE 9 : COMPLÉMENT**

Le présent règlement pourra être modifié à n'importe quel moment, en fonction du nombre de joueurs prévu, ou pour toute autre raison.

L'association **L'Antre de la Folie** vous remercie de votre compréhension.

Fait à Chaumont, le 21 février 2017

**Président**  
Luc GARCIA